JEU VIDÉO – VERS UN INFINI DE RÉALITÉS

Que recherche-t-on vraiment quand on joue ? La beauté dans les graphismes, la profondeur de la narration, la richesse du gameplay, l'harmonie de la bande originale… Le jeu vidéo nous donne tant de choses à voir et à apprécier que, tout en regardant les crédits de fin défiler, on ne sait plus vraiment ce qu'on était venu chercher en premier lieu. Et si finalement, nous ne faisions que rechercher une version améliorée de notre quotidien, un territoire vaste sur laquelle avoir un semblant d'emprise, un univers qui ne répond qu'aux règles qu'on lui fixe, une *réalité* qui n'appartient qu'à nous. Ainsi, à l'occasion de l'édition 2021 du festival *Nîmes Open Game Art*, festival sur la thématique des jeux vidéos et des arts numériques, nous voulons explorer quels sont les mécanismes qui permettent à la fiction de se nourrir inlassablement de nos réalités. Penser comme un parcours qui invite le visiteur à s'immerger dans différents degrés de réalité, partant de simulateurs réalistes jusqu'à atteindre des univers symboliques, la scénographie de cette édition doit être comprise comme un tout vivant accessible au public possédant sa propre mécanique de médiation. Cette initiative d'écriture s'inscrit dans un désir de laisser une analyse permettant de nourrir de nouvelles réflexions pour les prochaines éditions du festival : c'est ainsi que nous avons été amenés à réfléchir sur le rapport ambivalent entre fiction et réalité et comment celui-ci a permis au public d'accéder au propos de l'exposition. Sommes-nous leurrés par ce semblant de réalité? Ou bien au contraire, sommes-nous, grâce à la fiction, plus à même de comprendre ce qui nous entoure?

I. Mimésis et jeu vidéo : l'art de copier le réel

« *Qui n'imite point n'invente point* »

Alain

Notre époque voit une recrudescence de jeux se voulant toujours plus réaliste. Manettes avec gâchettes adaptatives, casque de réalité virtuelle, interactivité avec l'interface : tout semble nous prédestiner à une reconsidération de notre propre réalité par le jeu vidéo. Néanmoins, ce désir de vraisemblance ne peut se résumer à une simple volonté de copier sans rien apporter de plus. Bien que troublants par leurs similitudes avec ce qui nous entoure, ces jeux sont avant tout des propositions, des ouvertures vers d'autres réalités inexplorées.

Qui n'a jamais rêvé d'être un pirate de l'espace? Premier jeu de cet acte, ***EVE Online***, MMORPG[1] multijoueur des studios CCP nous embarque dans une épopée spatiale où l'on est le seul maître de sa progression. Suivant le principe d'un jeu *sandbox*[2] *EVE Online* propose une expérience immersive dans un univers comptant plus de 7800 systèmes planétaires explorables. Nous incarnons un personnage entièrement personnalisable de l'apparence jusqu'à l'activité qui, suite à un entraînement dont peu sortent vivants, est

[1] MMORPG est l'abréviation de massively multiplayer online roleplay game, ou jeu de rôle en ligne massivement multijoueur, un genre de jeu vidéo popularisé dans les années 2000 par World of Warcraft

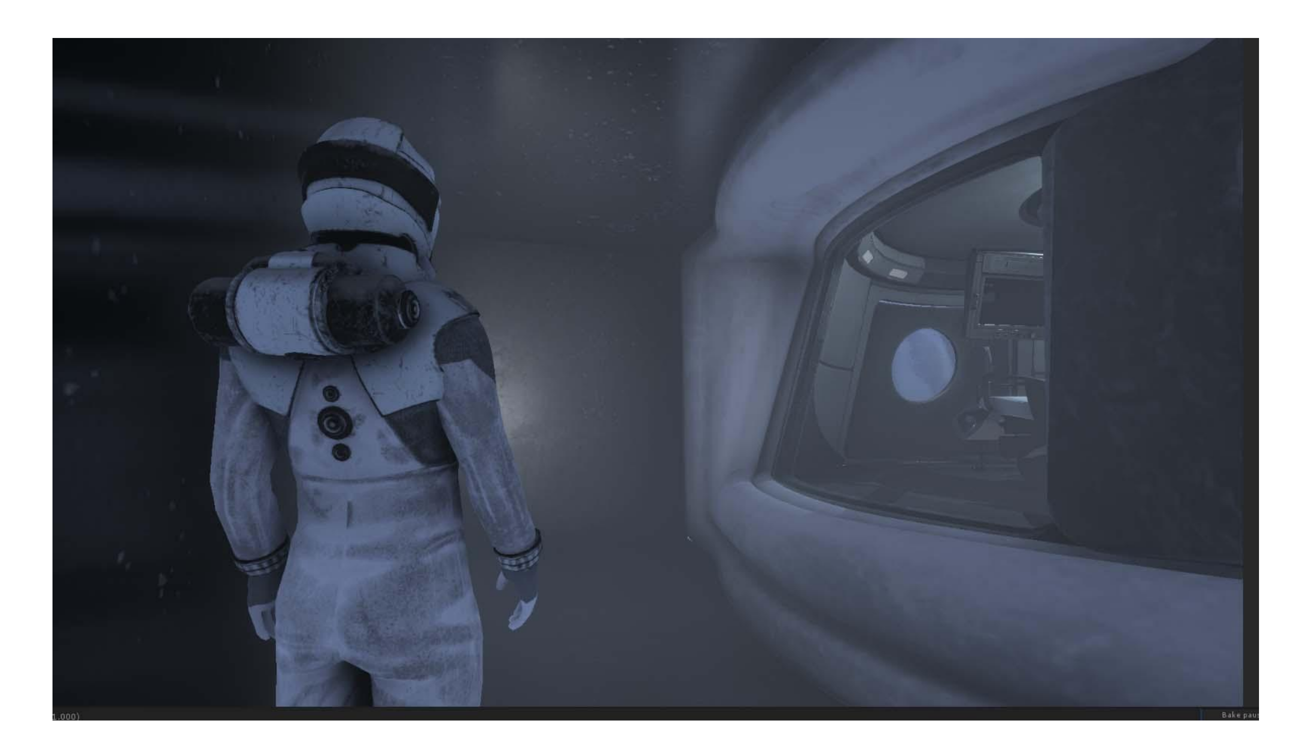
[2] Jeu *sandbox*: jeu à la narration non linéaire qui fait principalement appel à la curiosité et à la créativité du joueur, sans objectif prédéfini

propulsé dans l'espace au sein d'une capsule qui lui permet de contrôler son vaisseau par l'esprit. En cas de mort, la capsule *télécharge* notre mémoire dans le corps d'un clone prévu à cet effet, nous rendant immortel. Toujours actif après 10 ans d'existence, *EVE Online* est réputé pour son ampleur et sa complexité en ce qui concerne les interactions entre les joueurs : le jeu offre un engagement dans une compétition économique, des guerres et des stratagèmes politiques poussés qui situent le jeu dans un autre degré de **réalisme**. En effet, ce MMO se distingue par le sentiment de **cohérence** qu'il apporte aux joueurs : à un certain stade, il est difficile de continuer de croire en ces mondes fantaisistes artificiels où une multitude de personnages présumément élus attendent leur tour pour tuer un dragon ancestral, dragon qui réapparaîtra 20 minutes plus tard sur le serveur, n'engendrant aucune modification de l'univers. Se différenciant de ce principe, ***EVE Online* est une création qui appelle à la création : les joueurs créent leur propre règles, suivent leur propre économie, façonnent leurs propres arcs narratifs, nourrissent le *lore*[3] du jeu en combattant dans des guerres qu'eux même provoquent**. Possédant son propre écosystème, *EVE Online* tend à s'éloigner du jeu vidéo pour devenir un **monde virtuel persistant et autonome** fonctionnant sur des règles qu'il a lui-même établies. Conscient de sa particularité, nous savons que *EVE Online* est un jeu délicat à proposer pour un festival tout public. Un MMORPG est un jeu qui ne peut se prendre en main en quelques minutes comme on pourrait le faire avec d'autres jeux du festival : il nécessite un temps pour visionner la longue cinématique introductive, créer son personnage mais également du temps pour intégrer l'univers, s'adapter aux mécaniques de jeu et se familiariser avec les différents onglets... Ainsi, nous constatons que les visiteurs ne passaient pas plus de 5 minutes sur le jeu, freinés par une interface complexe qui ne peut être appréhendée sur le tas. Néanmoins, nous ne pouvions faire l'impasse sur *EVE Online* car son essence est en lien direct avec notre thématique et le monde persistant qu'il propose ne saurait être ignoré pour cette analyse du sujet. C'est donc tout l'intérêt de la **médiation** autour de ce jeu : faire découvrir, accompagner et surtout être conscient des **faiblesses** de l'objet dans sa mise en contact avec les visiteurs.



[3] *Lore*: ce qui constitue l'histoire, les détails et l'essence d'un univers fictionnel.

C'est également dans cette veine que s'inscrit ***Odyssey***, création indépendante du nimois Islam Elazazi que nous présentons en exclusivité au festival. *Odyssey* est un simulateur de vol spatial qui se caractérise notamment par le **réalisme** de son gameplay : le jeu est doté de toutes les lois de la physique propre au fonctionnement de l'univers. Nous devons donc en tenir compte pour nous déplacer d'une planète à l'autre et coordonner nos mouvements. Passionnée par l'exactitude scientifique, l'ensemble des lois qui régissent le jeu ont été programmés par Islam lui-même à l'issu d'un grand travail de documentation et de recherches. A travers cette démo, nous nous retrouvons dans la peau d'un astronaute qui doit impérativement rejoindre la Station Spatiale Internationale - modélisée avec soin - à partir d'un cargo parti dans l'espace. Plus qu'un jeu vidéo, Islam voit en *Odyssey* la possibilité de créer un monde persistant cohérent et totalement modifiable par les joueurs. Des quêtes ouvertes, une liberté d'action absolue, une possibilité de rajouter du contenu à volonté : Odyssey serait donc un monde virtuel qui laisserait libre cours à toute sorte d'histoires. Comme pour *EVE Online, Odyssey* est un jeu qu'il est difficile de présenter pour un festival. En effet, le jeu possède des commandes particulières qui sont complexes à prendre en main lors d'un premier contact avec le jeu. De plus, il n'est jouable qu'au clavier et à la souris - *pour le moment* - ce qui peut immédiatement freiner ceux qui sont plus à l'aise avec une manette dans les mains. Néanmoins, un travail de **médiation** a été fait avec brio par Islam Elazazi lui même qui était présent pendant tout le festival pour guider les visiteurs et discuter des objectifs du projet avec eux. De plus, Islam a plusieurs fois modifié la version du jeu en prenant en compte les difficultés de gameplay qu'il pouvait constater pour proposer une expérience plus accessible aux visiteurs du festival.



Par sa dimension mimétique, le jeu vidéo a cette capacité de pouvoir nous faire vivre dans des réalités que l'on pensait inaccessibles et hors d'atteinte. Il nous permet de nous évader, d'être quelqu'un d'autre le temps d'un instant, et même de réaliser certains rêves. Qui n'a jamais aspiré à sonder l'océan, à nager parmi les baleines? C'est ce que propose ***Beyond Blue*** du studio E-Line Media, une ode à l'exploration et à la vie sous-marine qui nous plonge

dans le cœur bleu battant de notre planète. Nous vivrons ce voyage à travers les yeux de Mirai, une jeune scientifique et exploratrice des abysses passionnée par les créatures sous-marines. Après notre intégration dans une équipe de chercheurs récemment formée, **nous serons libres d'écouter et d'interagir avec l'océan d'une façon plus concrète que jamais** à l'aide de technologies de pointe. Entre relaxation et découverte, Beyond Blue nous immerge totalement dans son univers en nous proposant une infinité de choses à explorer : des créatures modélisées avec soin et saisissante par leur réalisme, une flore travaillée et esthétique le tout sur une bande son grisante qui nous donne **l'impression** d'avoir déjà un pied dans l'océan.



En effet, le jeu vidéo nous emmène explorer des réalités que nous pensions inaccessibles. Et par inaccessible, nous pouvons même imaginer un monde où l'on pourrait marcher dans les pas de nos ancêtres qui ont marqué l'histoire de l'humanité. C'est chose faite avec le jeu ***Ancestors: The Humankind Odyssey*** du studio Panache Digital Game qui nous propose un jeu d'aventure épisodique se déroulant entre -10 et -2 millions d'années dans la jungle du continent africain, berceau de l'humanité. Avec ses graphismes remarquables et ses mécaniques de gameplay complexes, le jeu propose une expérience quasi scientifique dans un univers hostile à l'aube des premiers tournants de l'évolution. Dans *Ancestors*, nous sommes celui qui décide de l'histoire et de ses tournants : **tout comme nos ancêtres, nous devrons patiemment apprendre à découvrir notre environnement et ses possibilités, améliorer nos savoir-faire, et nos compétences**. De plus, son système de jeu innovant et son temps de prise en main correspond ingénieusement aux balbutiements de nos ancêtres à découvrir les prémices de leur dextérité. Ainsi, une fois certains réflexes acquis et les premières compétences validées, le vaste monde devient moins dangereux nous permettant, au fur et à mesure des générations, de passer du statut de proie au statut de prédateur.



Toujours dans cette idée de pousser le réalisme à son maximum et de se faire le **miroir** du vrai, ***Farming Simulator*** du studio Giants Software nous propose d'expérimenter la vie d'un agriculteur moderne dans la gestion réaliste de ses tâches quotidiennes. Par la culture, l'élevage et la sylviculture, le jeu propose un éventail d'activités agricoles que vous devrez mener à bien pour bâtir votre exploitation et à terme, former un empire. Il n'y a aucune limite à ce que vous pouvez être - et ce que vous pouvez produire. Que vous créiez un vignoble luxuriant ou une oliveraie dans le sud de la France, une ferme d'élevage dans les Alpes ou un champ de pomme de terre dans le Midwest des États-Unis, *Farming Simulator* saura satisfaire notre imagination et nous donner la possibilité de vivre autant de réalités différentes que nous voulons. **Le jeu a vraiment à coeur sa dimension réaliste avec notamment la présence *in game*[4] de réelles marques agricoles** (*Case IH, CLAAS, Fendt, John Deere, Massey Ferguson, New Holland, Valtra*…) qui sont disponibles pour améliorer notre exploitation : avec ses fonctionnalités toujours plus nombreuses, *Farming Simulator* offre une liberté sans précédent aux joueurs désireux de relever des défis.

[4] *in game* : dans le jeu



Et dans le fond, faire un jeu vidéo, est-ce que cela ne revient pas à capturer des bribes de réalité pour les intégrer dans un autre monde? Probablement. **Ce processus de création performative**[5] est retranscrit dans le jeu vidéo ***Eastshade*** du studio Eastshade studio qui nous fait cadeau d'une aventure narrative poétique sur fond d'exploration et de mystères. Nous incarnons une artiste peintre itinérante explorant l'île d'Eastshade, île que votre mère nous a fait promettre de visiter sur son lit de mort. Laissant toute sa place à la contemplation de la nature, *Eastshade* nous invite à prendre notre chevalet et nos pinceaux et à immortaliser sur une toile les paysages enchanteurs que l'on découvre en arpentant les divers chemins et sentiers. Mais cette expérience ne pourrait être réduite à une simple recherche du beau, *Eastshade* est avant-tout un bijou de narration qui nous permet d'interagir avec des personnages variés et touchants laissant entrevoir des lignes de dialogues alternatives selon nos actions précédentes : ces choix nous amèneront à explorer des lieux oubliés depuis longtemps pour lever le voile sur les nombreux secrets de l'île. Ancré dans une réalité qui nous est propre car découlant de nos toiles, *Eastshade* nous fait doucement glisser dans un songe loin du tumulte du monde réel.

[5] La performativité est le fait, pour un signe linguistique (énoncé, phrase, verbe, etc.) de réaliser lui-même ce qu'il énonce



Jouant sur les perspectives et le la mise en valeur du caractère minuscule de ce que nous sommes dans l'immensité du monde, ***Unravel Two*** du studio Coldwood Interactive nous transporte dans un univers poétique à la direction artistique soignée. Nous incarnons une petite pelote de laine colorée - un *yarny* - qui est en fait un esprit protecteur créé par les émotions positives. Après une tempête en mer, il échoue sur le rivage et rencontre un autre yarny qui se lie à lui par un seul et même fil. Ensemble, ils parcourront et exploreront le monde à la recherche d'une mystérieuse étincelle. Jeu coopératif, *Unravel Two* nous invite à faire preuve d'ingéniosité et de solidarité pour résoudre les différentes énigmes et avancer dans les niveaux. Véritable **incursion du fictif** - voir du fantaisiste - dans des niveaux mettant en valeur la beauté de l'ordinaire et des choses communes, ***Unravel Two*** **provoque l'aventure dans des décors hyper-réalistes, se démarquant par son subtil mélange des genres et sa narration touchante**. Et comme le jeu vidéo est aussi un prétexte pour se rassembler, *Unravel Two* se présentait comme une nouvelle opportunité de **médiation** pour le festival : **réunir**. Comme c'est un jeu qui se joue à deux, *Unravel Two* a permis aux médiateurs de jouer avec les visiteurs et même de créer du lien avec entre de parfaits inconnus.



Par ce premier acte, nous voyons l’importance toujours plus grande accordée au réalisme dans le jeu vidéo. Qu’il passe par un réalisme de graphisme, de gameplay ou de narration, le jeu vidéo se fait miroir de notre monde, brouillant les frontières entre réel et pure fiction. Comme ouverture pour finir cette partie, nous proposons le jeu ***Kingdom Come: Deliverance***, un RPG en monde ouvert au scénario riche qui nous transporte au beau milieu du Saint Empire Romain germanique pour y vivre une aventure épique. Par le réalisme de son gameplay et sa fidélité historique, nous nous laissons volontairement porter par ce récit à travers la Bohême médiévale et ce, comme si nous y étions.

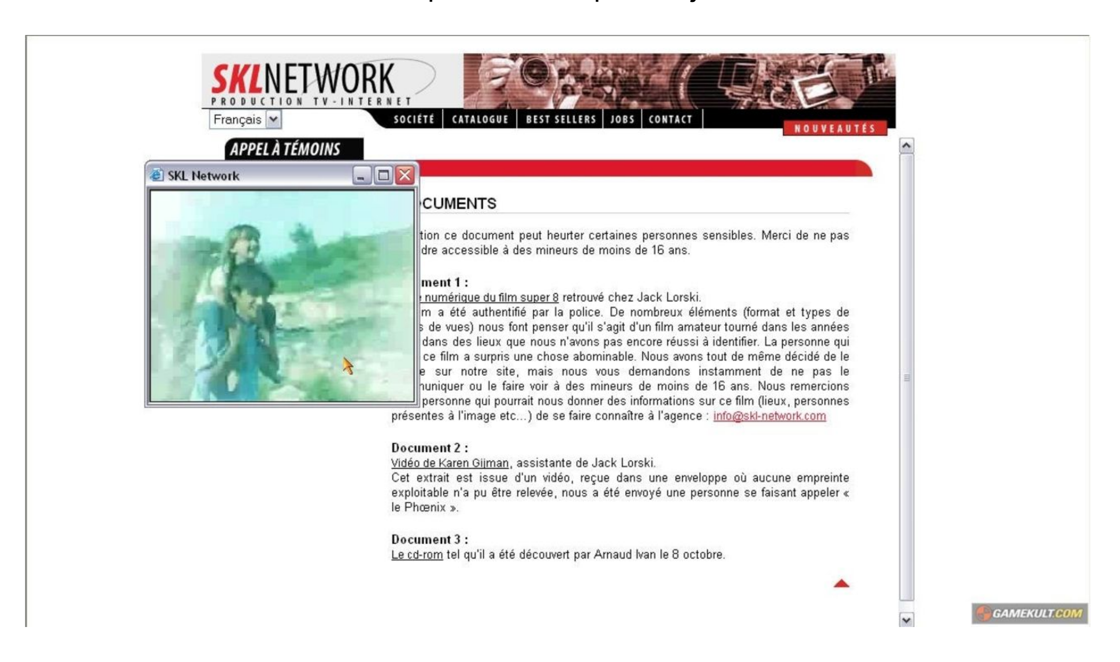


FOCUS SUR LA CONFÉRENCE : LE RÉEL DANS LE JEU VIDÉO, REPRÉSENTATION ET EXPÉRIENCE

Pour cette édition 2021 du festival, nous avons eu la chance de recevoir trois figures dans l’industrie vidéoludique, Eric Viennot, Florent Maurin et Aymeric “*Aypierre*” Pierre. Ayant tous leur propre vision de l’exploitation du réel dans le jeu vidéo, leurs expériences sur leurs créations nous aident considérablement à nourrir nos propres réflexions sur la thématique du réel.

Eric Viennot est un pionnier dans le développement de jeux vidéo interactifs sur fond de narration complexe. Il s’est notamment démarqué par son intention de briser le quatrième mur en développant des jeux en réalité alternés qui invite le joueur à prendre part au jeu dans un fort degré d’implication. C’est notamment cet aspect de son travail qui nous a intéressé dans le cadre de notre analyse, sa façon de brouiller les frontières entre réalité et fiction tout en nous proposant une expérience unique et déstabilisante. Lors de la conférence, il s’attarde sur son jeu ***In Memoriam***, considéré comme œuvre de référence en matière de jeu en réalité alterné dont il nous fait la présentation. *In Memoriam* inaugure un nouveau genre de jeu d’enquête ouvert qui bouleverse notre conception du **cadre** d’un jeu : jouant notre propre rôle, nous sommes en immersion dans une histoire qui s'infiltre progressivement dans notre vie, créant un sentiment d’immersion presque perturbant.

L’enquête se concentre sur un tueur en série cultivé et intelligent, le *Phoenix*, qui se plaît à narguer les autorités à sa poursuite. Dans un ultime jeu pervers, il fournit un cd-rom conçu comme un jeu vidéo qui constitue le seul indice pour retrouver la personne disparue : c’est désormais à nous qu’incombe la tâche de décrypter le programme et de contrer les plans du tueur. Pour avancer dans l’aventure, il faut résoudre les énigmes du tueur qui font appel à l’intelligence et à la logique mais également certaines d’entre elles ne peuvent être résolues qu’en se rendant sur Internet pour y trouver des indices ou des informations liées à l’enquête. De nombreux éléments de l’histoire se fondent sur des faits réels, rendant très floue la distinction entre réalité et fiction : vrais et faux sites Internet, faux articles de journaux, fausses annonces ou commentaires laissés sur de vrais sites, etc. Plus d’une centaine de sites ont ainsi été créés spécialement pour le jeu ou liés à lui.

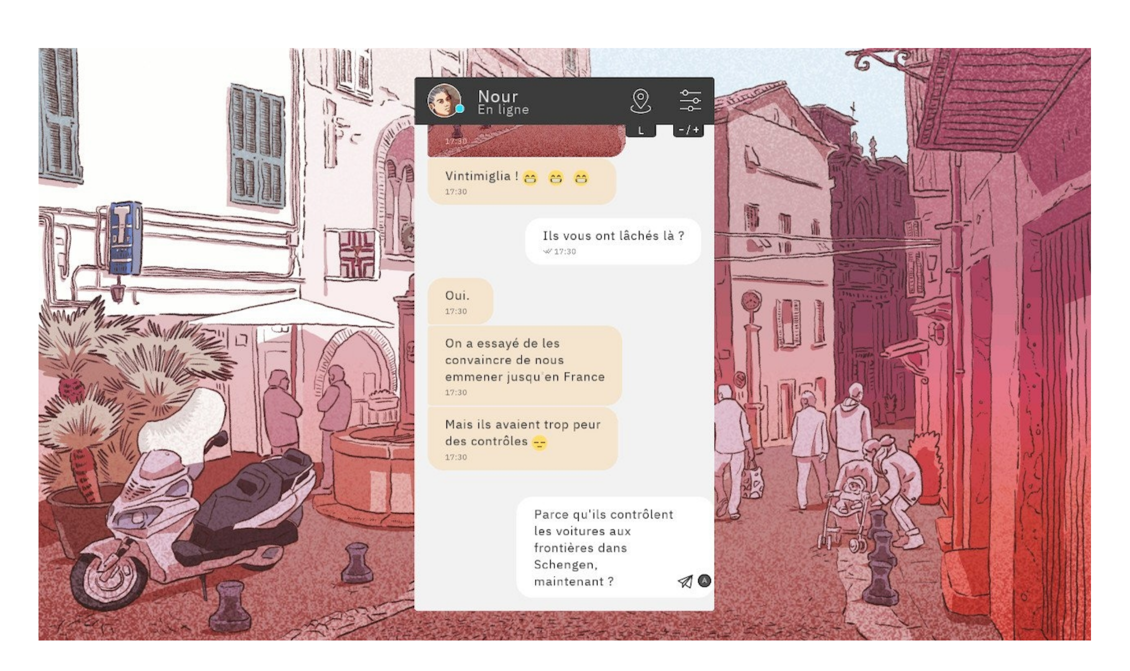


Toujours dans ce même esprit, **Florent Maurin**, ancien journaliste jeunesse chez Bayard reconverti dans le jeu vidéo, nous présente son jeu mobile ***Enterre-moi mon amour***. Expérience immersive, *Enterre-moi mon amour* est une aventure textuelle touchante retraçant le voyage de Nour, une jeune syrienne qui tente de fuir son pays en guerre pour rejoindre l’Europe. Nous incarnons Majd, le mari de Nour resté en Syrie pour s’occuper de sa famille. Le rôle qu’occupe Majd dans la narration est majeur car il est celui qui conseille, influence et plus largement **interagit** avec Nour durant son périple. Dans un désir de retranscrire au mieux les dialogues et les situations que pourraient vivre une personne dans la situation de Nour, Florent Maurin est rentré en contact avec Dana, une femme ayant fait le récit de ses tribulations à travers l’Europe dans un article du journal *Le Monde* : Florent a pu avoir accés aux conversations *WhatsApp*[6] de Dana avec sa famille, ce qui lui a permis d’apporter plus d’authenticité aux conversations et corriger les moments où ces dernières paraissaient forcées. A côté de cela, la dizaine de développeurs qui a travaillé sur ce jeu a d’ailleurs confronté l’expérience de Dana à des dizaines d’autres, inspirés par des articles et ou de témoignages recueillis par différentes ONG[7] sur la crise migratoire, afin de nourrir la

[6] *WhatsApp* est un logiciel de messagerie instantanée que vous pouvez télécharger sur votre smartphone ou tablette. Il permet d’échanger des messages textuels, des vidéos et des images avec les autres utilisateurs de l’application, à la manière des SMS.

[7] Organisation Non Gouvernementale: notamment des associations humanitaires.

réalité factuelle de ce **jeu du réel**. C'est d'ailleurs ce qui rend *Enterre-moi, mon amour* à la fois prenant et fascinant. Le jeu n'est pas novateur par son gameplay dans le mesure où il ne consiste qu'à discuter et prendre des décisions, mais **son exploitation de la temporalité en temps réel** permet une immersion puissante : Nour nous envoie un message pour connaître notre avis, puis ne donnera pas de nouvelles pendant quelques minutes, heures voir jours selon le chemin narratif que nous lui faisons prendre (notons qu'il y a d'ailleurs 19 fins possibles.) L'interface *téléphone* participe également à renforcer l'illusion et à gommer les contours fictionnels : pendant quelques instants, ce n'est plus notre téléphone que nous tenons dans notre main, mais le téléphone d'un mari inquiet.

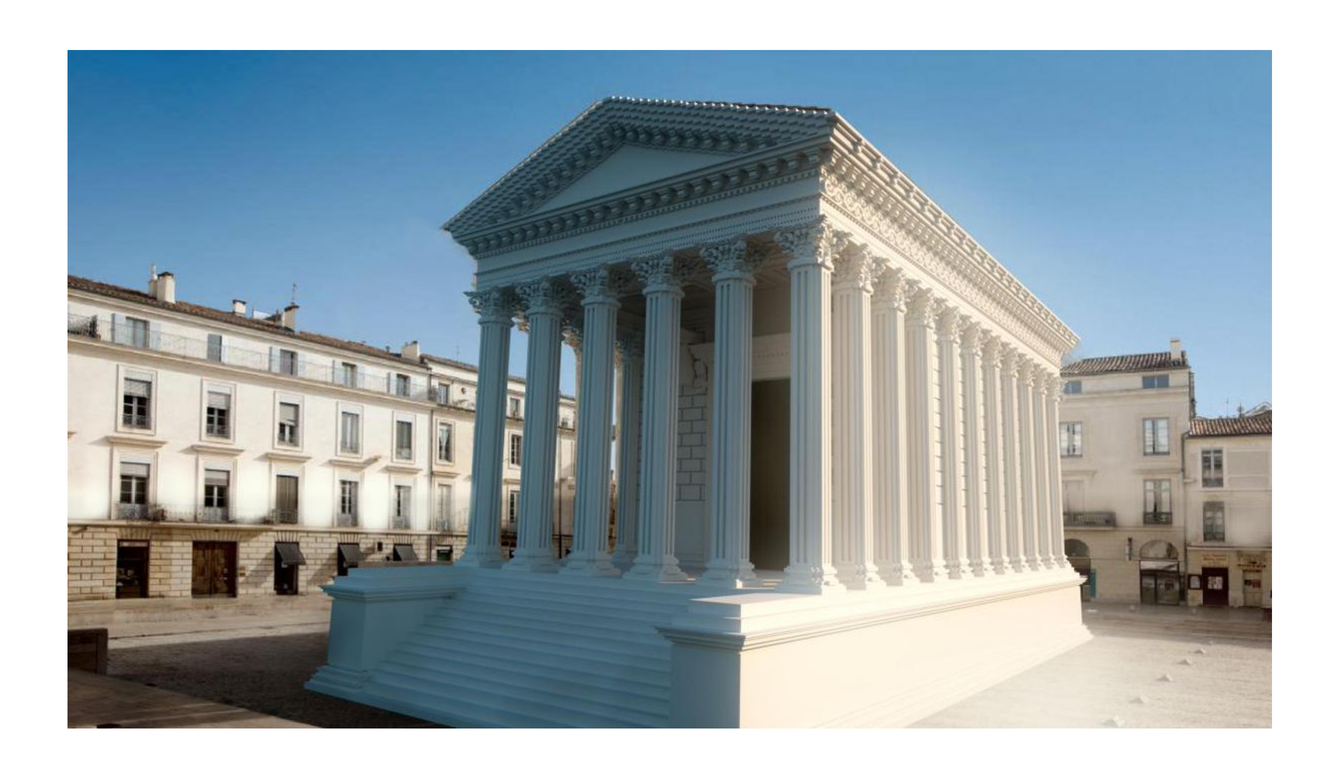


Dernier invité spécial de cette conférence, le célèbre YouTubeur minecraftien[8] **Aymeric Pierre** dit ***Aypierre*** qui s'était donné pour défi de reproduire la mythique Maison Carré de Nîmes dans le jeu *Minecraft*. Aypierre nous explique qu'il lui aura fallu au total près de 70 heures de création sur le jeu pour donner vie au bâtiment. Il ajoute d'ailleurs que cette tâche était relativement simple car il n'a dû utiliser qu'une seule couleur et qu'un seul matériau mais que la vraie difficulté résidait dans les détails et les moulures. Par un exemple symbolique, Minecraft est un jeu qui nous prouve que reproduire la réalité dans un jeu vidéo est une ambition totalement accessible. Rudimentaire dans son aspect et se caractérisant par ses cubes et ses pixels, *Minecraft* laisse une liberté totale aux joueurs créatifs et avides de recréer leur monde dans un autre. Si la reproduction troublante de la Maison Carré nous impressionne déjà, elle n'est qu'une facette de ce qu'il est possible de réaliser dans *Minecraft* : nous pouvons notamment citer la reproduction à l'identique de la ville de Paris[9] - *Tour Eiffel comprise!* - ou dans une veine plus fantaisiste, la reproduction de la cité de Minas Tirith de l'univers du *Seigneur des Anneaux*[10] avec une fidélité déconcertante. Enfin, cette reproduction de la Maison Carré a été reproduite physiquement avec une imprimante 3D par le créateur **Hips Lab** avec un total de 42 jours d'impression : une autre métamorphose et incursion du fictif dans le monde réel.

[8] Les YouTubeurs dits "*minecraftiens*" sont des personnes qui se sont fait connaître sur la plateforme grâce à des vidéos sur le jeu Minecraft. Combat, décoration, construction, ingénierie *redstone* (...) Les possibilités de vidéos étaient très variées.

[9] 100 joueurs de Minecraft décident de recréer Paris à l'identique - Dexerto.fr.

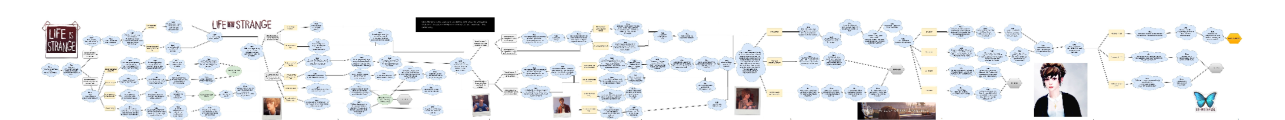
[10] Découvrez la citadelle de Minas Tirith toute flamboyante de ray tracing dans Minecraft RTX



II. La fiction au service du réel

« La fiction dépasse la réalité. Non. Mais la réalité est toujours vécue en autant que la fiction permette au réel de s'incarner dans l'esprit »
Nicole BROSSARD

Que l'humain soit en quête de réalisme ou de réel, il est indéniablement en quête d'une histoire dont les contours fictionnels sont assez convaincants pour pouvoir y croire. Néanmoins, ce cheminement symbolique vers une autre perception de la réalité ne peut s'effectuer que par le biais d'un médium qui n'est autre que la fiction elle-même. **Tirant sa force de l'authentique, l'exploration de ces jeux saisissants par leur réalisme témoigne de l'infinité des réalités que génère la fiction**.



Et quoi de plus réel que de se retrouver face aux conséquences de ses propres choix ? La réaction en chaîne inévitable qui suit la plus infime de nos actions, ces mots prononcés que l'on regrette mais dont on ne peut empêcher le cheminement tortueux dans l'esprit de l'autre, toutes ces choses que l'on aurait pu faire dans le futur si l'on avait pris certaines décisions dans le passé. Ce qui est fait ne peut être défait, nous laissant sur un constat sans appel: l'être humain est l'esclave de son propre jugement, l'esclave de la *réalité* qu'il a lui-même modelé. Mais qu'adviendrait-il si l'on pouvait modifier cette réalité? Défier l'irrévocable, défaire l'irréversible ? C'est dans cette perspective que s'illustre ***Life is Strange***, jeu d'aventure graphique des studios Dontnod Entertainement. Nous incarnons Maxine "*Max*" Caulfield, une jeune étudiante en photographie qui revient à Arcadia Bay, pour

continuer ses études. Après avoir eu la vision d'une tempête cataclysmique qui détruisait la ville, elle découvre qu'elle a le pouvoir de remonter le temps sur de courtes durées. Cependant, plier le temps à son avantage n'est pas sans conséquences: chaque réalité alternative créée par Max abîme le tissu de l'espace temps, plongeant irrémédiablement son monde dans le chaos. Chaque décision prise par le joueur affine un peu plus clairement le destin de Max, établissant un parcours dont la finalité reste variable. Cette idée du parcours n'est que mimésis de nos propres vies, chacun de nos choix influençant directement le cours de nos existences.



Screenshot *in game* de *Life is Strange*: la chambre d'étudiante de Max à l'académie Blackwell dont on ne peut nier le réalisme. Une chambre typique d'étudiant qui vous rappelle sûrement la vôtre. Dans *Life is Strange*, la fiction - symboliquement contenue dans les polaroids pris par Max - nous donne autant de réalités à vivre qu'il y a de chemins à parcourir.

Il est dit que la folie dans sa forme la plus primaire se manifeste comme la volonté de vouloir faire la même chose encore et encore tout en espérant un résultat différent. Partant de ce postulat, il est horrible d'imaginer une *réalité* où l'humanité serait condamnée à vivre dans une boucle temporelle, reproduisant les mêmes actions indéfiniment. C'est dans cette éventualité que s'inscrit ***Alt-Frequencies*** des studios Accidental Queens, une aventure graphique et sonore menée sur l'interface d'une radio. Dans un pays en tous points similaire au nôtre, nous serons amenés à découvrir ce que cache un projet gouvernemental visant à implanter une boucle temporelle dans le quotidien des citoyens. Sous le poids de nos décisions et la façon dont nous décidons de redistribuer l'information sur les fréquences de radio, le voile se lève peu à peu sur le destin des différents protagonistes. Qu'importe nos choix, le cours du temps est inévitablement réinitialisé toutes les 3 minutes, durée maximum d'un cycle de la boucle. ***Alt-Frequencies* nous propose une expérience singulière par sa vraisemblance avec notre quotidien: dans l'authenticité de ses dialogues, la diversité de ses personnages, et le principe même de l'interface radio, le jeu brouille les frontières entre réel et fiction** tout en interrogeant notre rapport aux médias et à l'information.

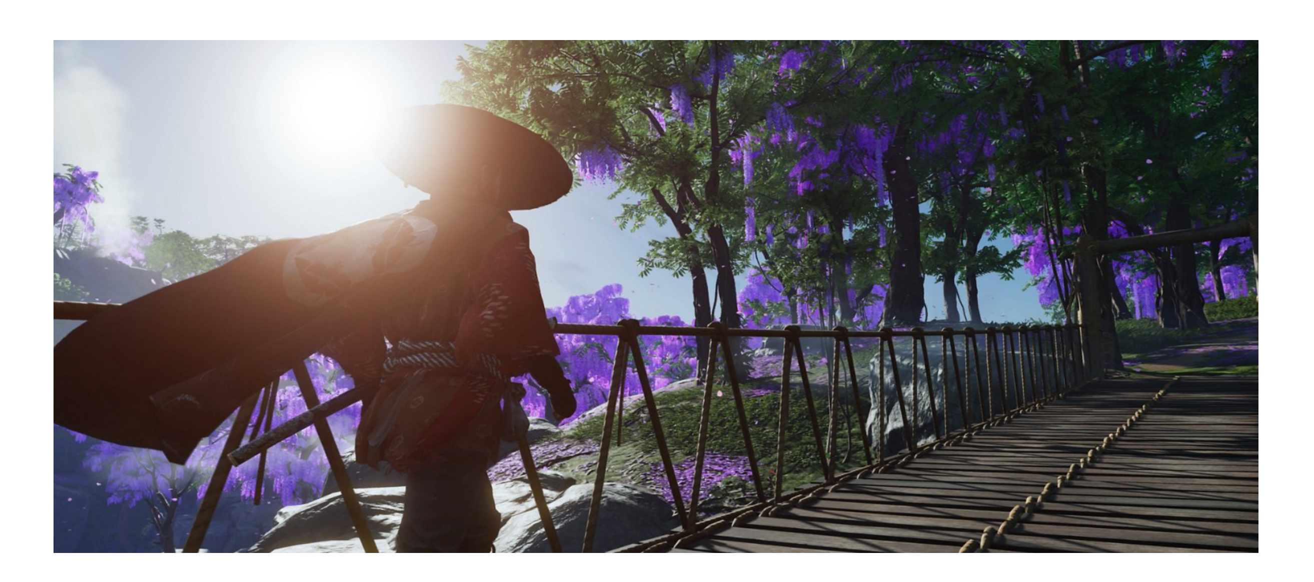


Pour citer Winston, qui semble traverser la barrière fictive du jeu pour s'adresser à nous et témoigner de sa réalité, la *persona* que nous incarnons dans le jeu n'a rien de spécial, il n'est que le reflet de ce qu'on est, se nourrissant de la substance qu'on veut bien lui donner.

La guerre, l'art de la guerre, la beauté dans la guerre. Nous ne comptons plus les jeux où l'on joue un soldat surentraîné ou le général d'une puissante armée. Un jeu où les explosions, terriblement réalistes, semblent avoir le pouvoir d'effleurer notre peau, un jeu où le bruit de rafales de tirs semble venir de notre salon. Mais avons-nous réellement envisagé la guerre de l'autre côté? Du côté des civils qui peinent à survivre tant bien que mal, des choix qu'ils doivent faire pour rester en vie, de l'odeur du sang, du goût salé des larmes. **C'est ce que nous invite à faire *This War of Mine* des studios 11 bit studio, un jeu de survie en 2D s'inspirant de faits réels et notamment du siège de Sarajevo pendant la guerre de Bosnie**. En mode survie, le joueur devra être attentif à chaque détail s'il veut survivre et progresser dans l'histoire : s'adapter aux mécaniques de temporalité, faire face aux pénuries de nourriture, de médicaments et par-dessus tout, se protéger face au danger permanent que représentent les autres. Un mode *stories* est également disponible, permettant de marcher dans les pas d'Adam, un père de famille prêt à tout pour sauver sa fille de l'enfer des combats. Prenant par son réalisme, nous ne pouvons que **fusionner** avec empathie avec Adam dont les remords et les interrogations occupent sans cesse la narration, comme pour **imiter** le flot incessant de la pensée humaine. Adam sera contraint de faire des choix cruciaux en suivant son instinct et assumer les conséquences de ces dernières sur le long terme : mais au fond, il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises décisions en temps de guerre, seule votre survie et celle de vos proches compte. ***This War of Mine* nous fait vivre l'expérience de la guerre sous un tout nouvel angle, *une guerre qui est la nôtre***.



Concept-art du jeu: les civils de Porgoren, ville fictive du jeu où se déroule le siège, fuyant vers un autre bâtiment.



Comme nous l'avons vu avec les jeux précédemment évoqués, la fiction tend à se mettre au service du réel pour nous montrer sa **pluralité**. Mais plus subtil encore, il arrive que la fiction se mette au service du réel dans une perspective de simulation historique, une expérience qui nous invite à plonger dans des époques révolues et envisager des *réalités* que l'on croyait hors d'atteinte. C'est ce que fait ***Ghost of Tsushima*** des studios Sucker Punch Productions, un jeu d'action-aventure en monde ouvert qui nous fait marcher dans les pas d'un samouraï prêt à tout pour défendre le peuple japonais face aux invasions mongoles. Nous incarnons Jin, dernier membre du clan Sakai et neveu du Seigneur Shimura, jito de Tsushima. Après la victoire écrasante des forces de l'empereur Khotun Khan face aux samouraïs de l'île, le Seigneur Shimura est capturé et Jin est laissé pour mort sur le champ

de bataille. A son réveil, il ne peut que constater son impuissance face à un ennemi qui le surpasse en tous points. C'est ainsi que commence le voyage de Jin, laissant derrière lui un samouraï esclave de son code d'honneur et embrassant sa nouvelle identité : celui qu'on nomme *le fantôme* sera prêt à abandonner jusqu'à sa vie pour protéger l'île qui l'a vu grandir.



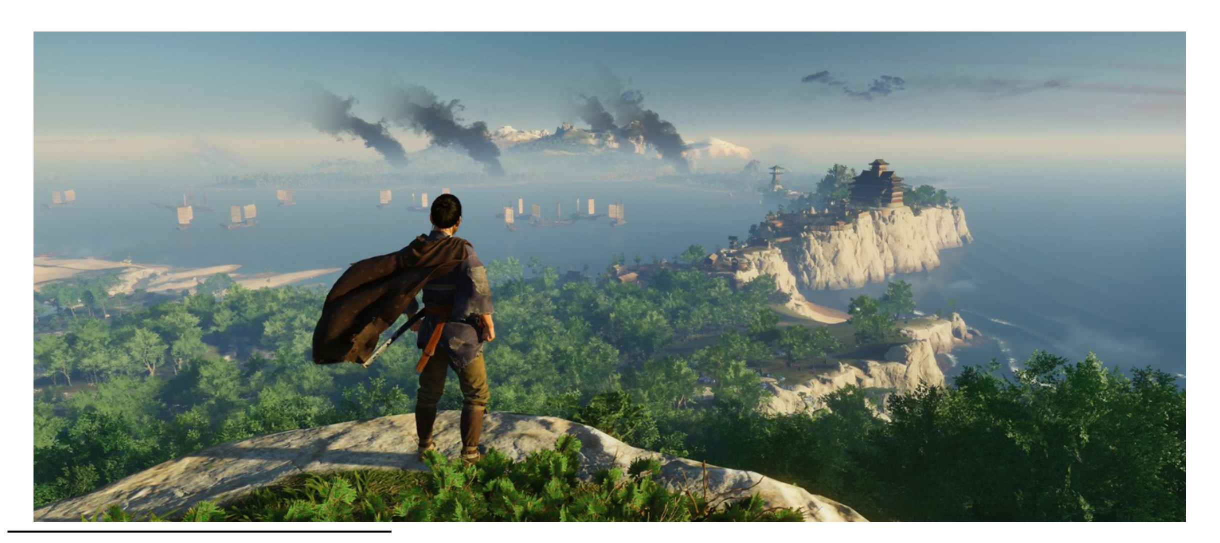
Le jeu se veut d'une grande exactitude historique : le studio avait pour but de proposer une véritable expérience immersive au cœur du Japon féodal sans anachronismes qui menacerait l'intégrité de la narration. De samouraïs modernes ont été invités dans les studios pour aider les équipes de développement à **reproduire** le plus authentiquement possible les mouvements d'un samouraï en posture de combat[11] Des consultants spécialisés dans la culture japonaise ont été également sollicités pour rendre avec exactitude la culture japonaise de l'époque, s'attardant sur les nuances linguistiques mais également sur l'apparence des temples et des statues. Cette attention portée aux détails nous permet d'explorer un Tsushima bien réel, miroir de la réalité, grâce aux nombreux lieux et monuments authentiques modélisés avec soin[12]

[11] https://twitter.com/SuckerPunchProd/status/1035269798391738368?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1035269798391738368%7Ctwgr%5E&ref_url=https%3A%2F%2Fscreenrant.com%2Fsucker-punch-real-samurai-ghost-of-tsushima%2F = invitation de deux samouraïs du 21ème siècle dans les studios Sucker Punch

[12] Ghost Of Tsushima (VS) Real Tsushima Island ((Places Comparison))



Troublant par leur physique et leur réalisme, les graphismes exacerbent toute la beauté des paysages nippons : un travail artistique impressionnant a été fait sur la conception des environnements qui nous montrent une nature idéalisée et harmonieuse sans jamais glisser vers le surréaliste. Il est important de nuancer que, en dépit de cette illusion de **vraisemblance**, **le jeu revendique son essence fondamentalement fictionnelle :** ***Ghost of Tsushima*** **n'est** **<u>pas</u>** **une adaptation exacte de la réalité mais une interprétation assumée de l'histoire**. Le jeu prend volontairement des libertés en s'éloignant de faits historiques[13] officiels afin de créer une histoire originale intéressante qui parlera aux joueurs. Cet aspect était donc un point important de la **médiation** autour du jeu : il était nécessaire de rappeler que *Ghost of Tsushima* n'est qu'une représentation fictive de *ce qui a été*. Le clan Sakai, la légende d'une figure fantomatique libérant l'île à lui seul, l'antagoniste Kothun Khan (...) tous ces éléments sont purement fictifs et ne devraient être considérés comme des repères historiques. Ainsi, un travail de réappropriation a été fait par les médiateurs sur le festival pour faire apprécier le jeu comme un chef d'œuvre de fiction et non comme une représentation fidèle de l'invasion du Japon. A côté de cela, nous avions conscience du défi que représentait *Ghost of Tsushima* pour le festival : marqué par une violence et une représentation *crue* des horreurs d'une invasion, c'était un objet qui ne pouvait pas tomber entre toutes les mains. C'est pourquoi les médiateurs veillaient à tenir éloignés les plus jeunes tout en laissant la possibilité aux plus vieux de découvrir ce chef d'œuvre numérique baigné de symbolisme et de poésie.



[13] 'Ghost of Tsushima' true story? How it separates fact from fiction

Ainsi se termine ce deuxième acte, nous montrant le rôle primordial que joue la fiction dans le développement d'un univers réaliste.

FOCUS SUR: ANIMAÇÃO

De la même manière qu'*Unravel Two* fait intervenir des figures purement fictionnelles dans des univers hyper-réalistes, ***Animação*** fait de même en nous permettant de rentrer dans la création d'un univers et d'animer des marionnettes numériques dans des environnements du quotidien. Pionniers dans la création et la la manipulation de marionnettes numériques, le Carré d'Art accueille en résidence l'association Animação dans le cadre de l'édition 2021 du festival. Avec la création de leur association en 1994, Jacquo et Bouba, noyau dur du projet, nous invite à reconsidérer notre vision du spectacle de marionnettes dans un contexte plus contemporain en proposant une **alternative** esthétique à la marionnette classique (Guignol en France, *Pulcinella* en Italie*…*) qui va à l'encontre des stéréotypes de genre. Fortement inspiré par les travaux des studios *Disney* et *Pixar* qui avaient, pour les citer, ce pouvoir de "*rendre le numérique chaleureux*" en octroyant des émotions et du mouvement aux objets, l'association Animação a également pour vocation de recréer le lien avec la marionnette, de générer de **l'interaction** à tout prix.

En 2008, la rencontre avec Chantal Zaouche-Gaudron, chercheuse en psychologie et spécialiste de l'enfance, donne naissance à un tout nouveau projet. S'intéressant aux thérapies de développement d'enfants témoins de violences conjugales, Chantal Zaouche-Gaudron contacte Animação afin de savoir s'il était possible de faire réaliser à des jeunes enfants des films d'animation en 3D sur ce thème. C'est ainsi qu'ils se lancèrent sur le développement du logiciel ***Sémaphore*** (anciennement *Gepetto*) dont le but premier était de recréer au mieux le processus de création d'un spectacle de marionnette numérique : avec son système de capteur intégré dans le logiciel, l'ordinateur devient un théâtre de marionnettes **accessible** à tous. D'un point de vue créatif, *Sémaphore* permet de stimuler l'éveil créatif tout en valorisant l'enfant qui est tour à tour concepteur, créateur, et animateur de ces marionnettes: le logiciel est facile à prendre en main mais également profondément ludique grâce à sa dimension numérique. Les enfants sont invités à prendre la parole et à défendre leurs choix esthétiques en jouant avec les formes à leur disposition. Enfin, d'un point de vue psychologique, l'utilisation d'une marionnette facilite le transfert pour l'enfant qui a plus de facilité à s'exprimer grâce à la distanciation qu'apporte l'écran de la fiction.

En parallèle de ces ateliers, *Sémaphore* a également pour ambition de démystifier le métier de marionnettiste par le **décloisonnement** des différentes étapes du processus d'animation: aux yeux des deux marionnettistes, la complexité de l'informatique est un moyen de "*cultiver le secret*" qui génère des barrières et des appréhensions qui n'ont pas lieu d'être. La démarche de décloisonnement est également sociale, permettant à des publics empêchés (enfants scolarisés dans des zones d'éducation prioritaires, personnes en situation de handicap) d'avoir accès à cet univers en se confrontant à leur création, en stimulant leur curiosité et en intégrant une version moins étouffante de l'idée de culture.

Durant le mois de décembre, trois classes des écoles primaires La Placette, Auguste Faucher et Talabot ont travaillé, avec l'aide de leur instituteurs, sur les œuvres de Claude Ponti, célèbre auteur de littérature jeunesse qui se caractérise par un travail d'une grande

profusion graphique, lexicale mais également narrative. Le but de ce travail préliminaire était de se familiariser avec l'univers de Ponti, tout particulièrement avec ses personnages (Blaise le poussin masqué, Roméotte, Diouc et Martabaff de *L'Île des Zertes*…) pour participer à un atelier animé par Jacquo et Bouba. La classe est séparée en deux groupes, l'un travaillant sur les futurs fonds où évolueront les marionnettes, l'autre à la conception de ces dites marionnettes sur le logiciel *Sémaphore* : après une demi-heure, les groupes sont échangés, permettant aux enfants de participer à chaque étape de la création.

En regard du thème de cette nouvelle édition du festival NOGA, le projet Ponti est très intéressant car il permet de voir que les réalités sont subjectives. Il n'y a pas un seul Blaise, une seule Roméotte, il y a autant de **réalités**, de **versions**, **d'interprétations** de ces personnages qu'il y a d'esprit pour les concevoir,



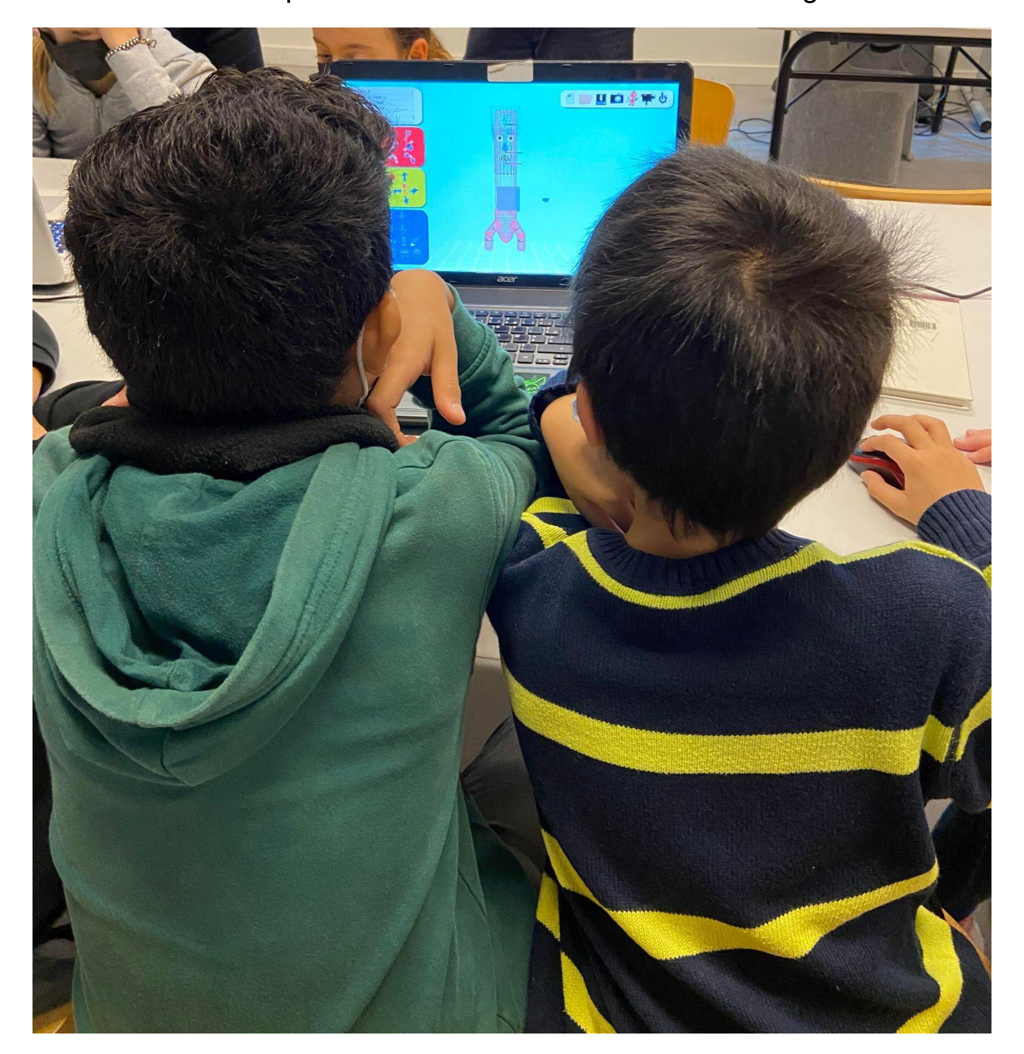
Une version de Blaise le poussin masqué sur un fond de plage ensoleillé



Une vision de Martabaff sur fond de plaine verdoyante



Une interprétation de Roméotte au bord de l'étang



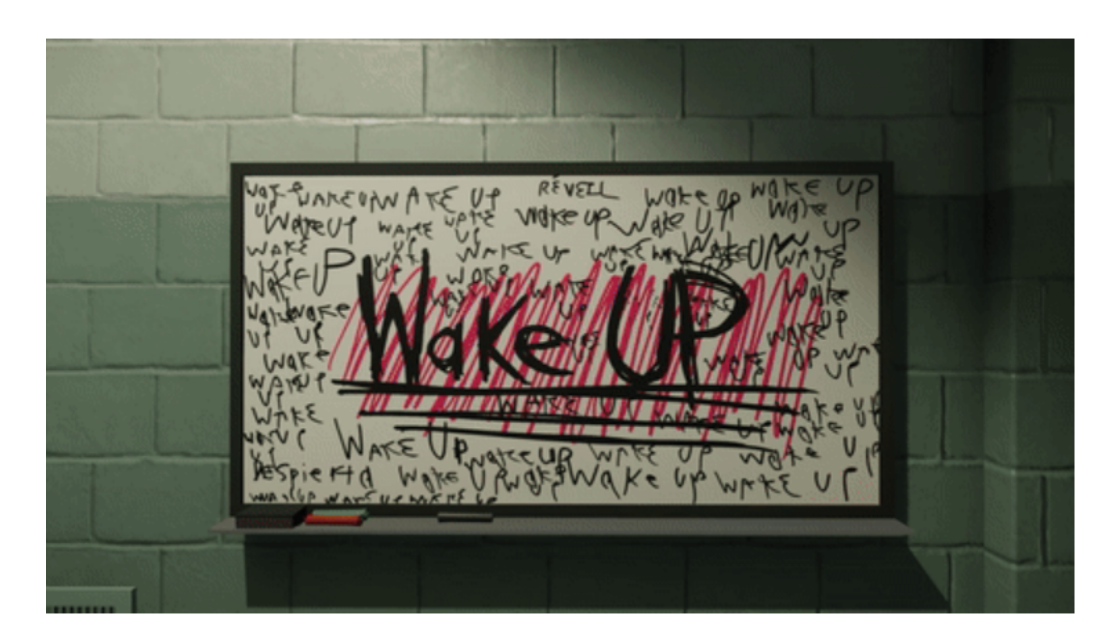
Behind the stage, les enfants travaillant sur le logiciel *Sémaphore* pour créer leur marionnette.

III. Une réalité singulière/irrégulière/oscillante

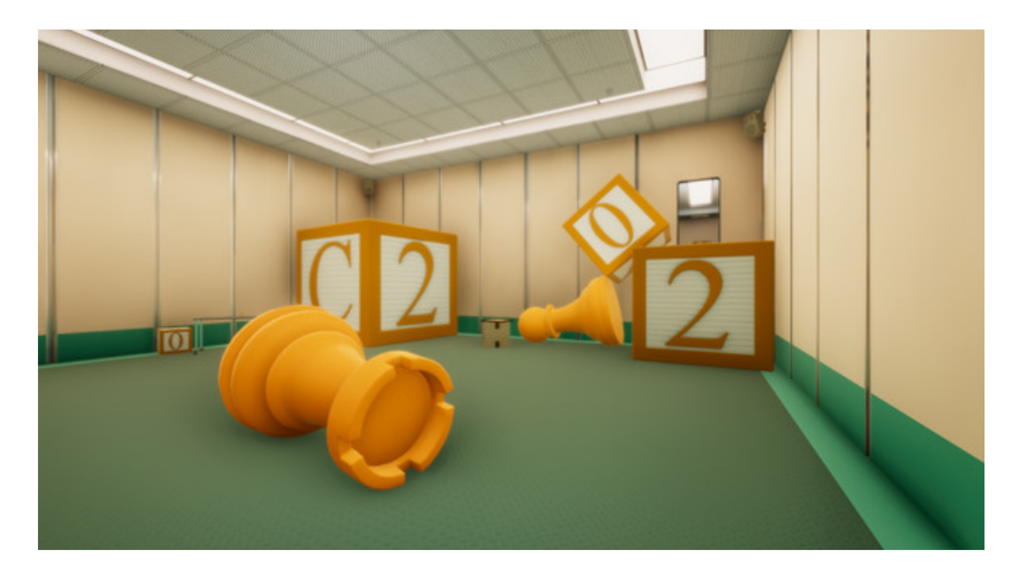
« *L'illusion est trompeuse mais la réalité l'est bien davantage* »
Frédéric DARD

Mais au fond, *qui décide?* Qui décide que cette réalité est bien authentique? Qui décide que ces murs sont bien réels, que cet objet pèse ce poids, fait cette taille, qui décide que l'herbe est verte, que le ciel est bleu? Il est rassurant d'attribuer des caractéristiques inaltérables aux choses qui nous entourent, la **rationalité** nous permet de nous appuyer sur une base commune, échapper à la folie. Cependant, la perception de cette réalité peut prendre bien des formes et s'articuler autour de différents paramètres. **Selon la pensée constructiviste, la réalité serait une expérience relative à celui qui l'appréhende : dans cette logique, la réalité est perçue comme une construction de l'esprit éphémère et oscillante qui nous invite à reconsidérer notre perception du monde**.

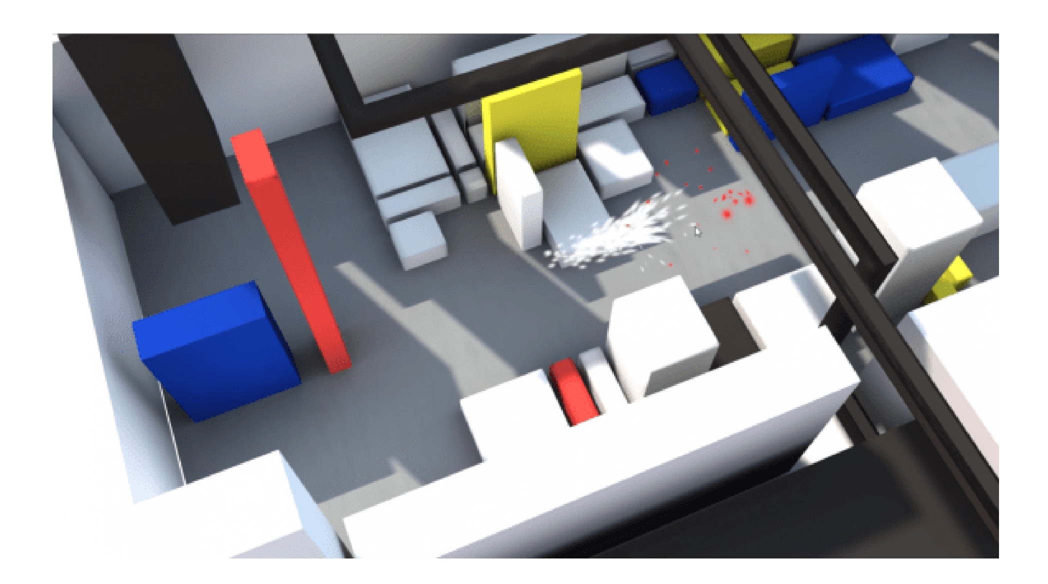
C’est dans cette *perspective* que s’inscrit ***Superliminal*** développé par le studio Pillow Castle un jeu d'énigme à la première personne qui s'appuie sur la perspective forcée et les illusions d'optique. Pour passer les niveaux, nous devons changer de perspective et penser hors des dispositifs : les objets présents dans l’espace changent de taille et de volume selon l’angle de vue que nous adoptons modifiant votre rapport à la matérialité. Mais plus qu’un puzzle géant, Superliminal propose également une narration de fond mystérieuse qui s’inscrit dans un principe de récit-cadre : en nous endormant devant votre télé à 3 heures du matin, nous nous souvenons avoir aperçu une publicité pour le programme *Somnasculpt* de thérapie par le rêve du docteur Pierce. Lorsque l’on ouvre les yeux, nous sommes déjà en train de rêver et d'arpenter les premiers niveaux de ce programme expérimental. Mais sommes-nous ici de votre plein gré ? Ou sommes-nous le sujet d’une expérience, piégé dans un rêve?



Superliminal nous pousse à nous affranchir des règles et à voir plus loin que la réalité qui semble s’imposer à nous : reconsidérer la notion de proximité, réexaminer les dimensions, mais également nous réapproprier des mécaniques du jeu vidéo en interagissant avec des objets de l’environnement que nous sommes conditionnés à ignorer (un panneau de sortie par exemple). Bien qu’aux allures enfantines, *Superliminal* nous laisse sur un message empreint de philosophie : les choses qui nous apparaissent insurmontables et démesurées ne sont peut-être au final que des choses que nous appréhendons de la mauvaise perspective.



Dans cette même dimension métaphysique et chimérique, ***Prisme 7***, jeu de plateforme ludique et pédagogique développé par les studios Bright et Game Society, nous fait découvrir le musée national d'art moderne du Centre Pompidou à travers une aventure contemplative. Nous incarnons une entité lumineuse faite d'orbes rouges qui se construit au fil de la découverte des caractéristiques plastiques et sensorielles des oeuvres : par des jeux de couleur, de perspective et de lumière, nous devrons faire preuve d'ingéniosité pour résoudre les énigmes et poursuivre votre balade aristique.



Avec ce dernier acte, nous terminons notre exploration des réalités alternatives par ce dernier arrêt dans les mondes symboliques. Cette attention portée aux facettes illusoires et à la recherche d'horizons plus vastes nous permet de questionner la matière et la consistance des choses qui nous entourent.

NOUVEAUX HORIZONS

Comme ouverture pour cette ultime partie reflexive, nous proposons le jeu ***The Unfinished Swan***, une exploration onirique d'un monde entièrement blanc que l'on doit éclabousser de couleur pour en dévoiler les contours. Chaque chapitre renferme son lot de surprises, de créatures fantastiques et de différentes manières d'explorer le monde. Entrer dans l'ère du numérique, l'ère du code, de la machine, l'ère de l'écran et du casque de réalité virtuelle, l'ère du dispositif, c'est également entrer dans l'ère du questionnement. Quel sera notre rapport avec le réel pendant ce grand bouleversement? Serons-nous plus à même de comprendre ce qui nous entoure? Ou plongerons-nous dans des réalités fictives, s'enfonçant toujours plus profondément dans des univers alternatifs?



Chaque décennie semble témoigner d'un bouleversement technologique qui n'est rendue possible que par la prise de conscience des mutations technologiques. L'évolution, le passage de l'analogique au numérique, le passage du disque HDD au disque SSD, toutes ces micro-métamorphoses dans nos quotidiens s'opèrent car **nous avons été par l'industrie préparés à les recevoir**. Mais plus qu'une révolution technologique, chaque décennie semble également témoigner de la mise en place systématique d'un dispositif fictionnel propre à chaque époque. Désormais, **le numérique conditionne nos rêves[14]**, l'être humain est contraint de passer par les dispositifs de production numériques de son époque pour accéder à des univers de fiction. On mobilise des centaines, des *milliers* de mécanismes pour faire vivre la fiction et modéliser le rêve, le jeu vidéo est d'ailleurs l'hyperexemple de ce phénomène. La création d'un jeu s'accompagne forcément de la mobilisation d'artefacts concrets (lignes de code, de serveurs, de capteurs pour rendre les mouvements, d'électricité, de pistes sonores, de carbone pour faire le disque…) Toucher ce rêve, du moins s'en approcher, ne peut se faire qu'en dialoguant avec la machine par le biais des interfaces, médium des temps modernes - et se plier à ses règles. **L'interface est ce qui va faire le lien entre le réel et l'imaginaire, elle est ce qui permet à deux entités totalement différentes d'avoir un langage commun pour coexister : un site internet demande de la ressource, du langage hexadécimal, des lignes de code, en somme, un univers totalement abstrait pour les profanes**. Mais l'interface devient le facilitateur, le

[14] *Le numérique a-t-il déjà modifié notre être ?* Bertrand Naivin, Nectart 2017/1 (N° 4)

pont entre les deux mondes : les lignes de codes se transforment pour devenir une interface soignée, une **illusion**[15] si parfaite qu'on en oublierait ce qu'il y a derrière. Tout ce matériel et cette technologie pour faire vivre un rêve, pour répondre à un public toujours plus désireux de se confronter à une nouvelle forme de réalité. Dans le cadre du festival, c'est la **scénographie** qui s'interprète comme une interface : c'est elle qui permet de créer du lien et de rendre accessible les différentes pistes de réflexion qui ont été traitées dans ces quelques pages. En effet, accessibilité et médiation sont les maîtres mots de l'architecture du festival : pour concevoir ce projet, **un guide de création a été établi aboutissant aux 13 planches qui constituent la proposition finale**. La simplicité et la mobilité des cloisons, l'efficacité esthétique des visuels réalisés par Nicolas Gandon mais également la dynamique spatiale du **parcours** ont été réfléchis pour désacraliser la thématique mais surtout pour susciter un élan de réflexion chez les visiteurs.

UN REGARD CRITIQUE

Néanmoins, cette métamorphose dans notre façon de créer nous amène à nous interroger sur certains points et à développer notre esprit critique. Toutes ces initiatives, toute l'énergie que l'on dédie à inventer, à perfectionner, à construire pour avoir avoir quelque chose de plus réel, de plus beau ne nous prive-t-elle pas de l'essentiel? Cette recherche toujours plus poussée, cette évolution toujours plus importante dans les nouvelles technologies n'annihile-t-elle pas notre capacité à créer? Le tournage d'un film nécessite des centaines d'équipes, des budgets toujours plus colossaux, des technologies toujours plus avancées. Mais pourquoi? Est-ce par habitude ou sommes-nous effrayés par la simplicité, incapable de pouvoir créer sans moyen? Comment retrouver une certaine simplicité dans le processus créatif? Certains artistes s'interrogent sur cette esthétique de **l'épuration** et tentent de retrouver une expression plus rustique de l'art. L'association *Animaçao* creuse dans cette direction et s'inscrit dans cette recherche de la simplicité. Pour animer leurs marionnettes, ils utilisent une technologie de capture de mouvement des années 80/90 car ils ont à cœur de conserver cette authenticité et cette simplicité d'utilisation - pour des considérations pratiques mais surtout parce qu'elles constituent une **esthétique**. En effet, même si les méthodes de *motion capture* ont considérablement évolué pour être de plus en plus performantes (notamment pour le jeu vidéo) - ils résistent à cette tendance et gardent volontairement leurs anciennes méthodes. Dans la même dynamique, le groupe français *Cheveu* à créer une nouvelle variante de son groupe, *Brut*, dans une initiative de montrer qu'il est toujours possible de créer avec une économie de moyen : en réduisant l'instrument à une unité épurée - notamment une basse qu'ils dépouillent de ses éléments superflus pour n'avoir que le nécessaire pour créer une musicalité - ils démontrent que la quête d'une perfection technologique ne sera pas forcément synonyme d'une création plus complexe. **D'une certaine manière, cette édition du festival s'inscrit également dans cette dynamique. La scénographie proposée pour cette édition est la parfaite démonstration qu'une économie de moyen peut contribuer à rendre plus accessible la compréhension d'une thématique relativement abstraite.** Pour servir notre propos, il était nécessaire de trouver un équilibre entre nos propositions et une industrie vidéoludique toujours plus performante : nous avons d'un côté la simplicité de l'aménagement avec des cloisons blanches couvertes par des visuels épurés et de l'autre côté, des consoles et des ordinateurs de pointe onéreux. Néanmoins, c'est dans cette esthétique sommaire que réside

[15] http://www.fredericgrolleau.com/2020/09/ignorance-et-illusion-dans-matrix.html

la force de l’exposition : il n’est pas nécessaire de mobiliser des moyens colossaux pour rendre le propos efficace et permettre à l’imaginaire et au réel de communiquer, un pari relevé par le festival qui a accueilli cette année plus de 4600 visiteurs.

Points saillants:

- Mimésis
- Réalisme (et toutes ses variantes)
- Vraisemblance: https://www.cnrtl.fr/definition/vraisemblance
-
- Illusion vs. authentique
- Prisme de réalités
- Dispositif: Giorgio Agamben - *Qu'est ce qu'un dispositif?*
- https://www.chapitre.com/BOOK/agamben-giorgio/qu-est-ce-qu-un-dispositif,62247635.aspx
- Substantialisme
- Parcours: https://www.cnrtl.fr/definition/parcours
- Similitude: https://www.cnrtl.fr/definition/similarit%C3%A9
-

http://www.implications-philosophiques.org/pourquoi-le-realisme-dans-les-jeux-video/

https://gameher.fr/blog/le-realisme-dans-le-jeu-video

https://tekhnevideoludique.com/2021/05/22/mimesis-et-jeu-video/

http://evene.lefigaro.fr/citations/mot.php?mot=r%C3%A9alit%C3%A9

http://evene.lefigaro.fr/citations/mot.php?mot=illusion&p=3